Welcome to Ulead Cool 3D Studio

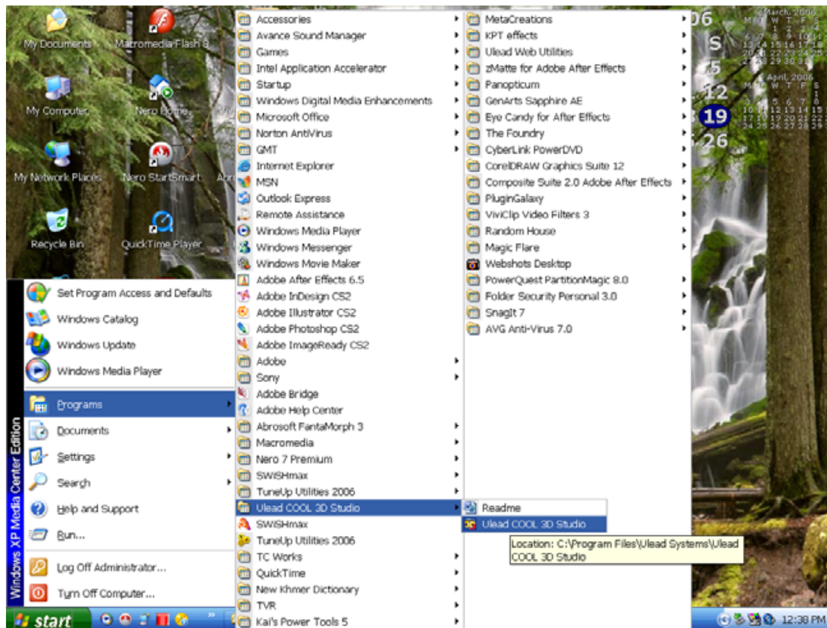
Introduction:

សូមស្វាគមន៍ក្នុងការប្រើប្រាស់កម្មវិធី Ulead Cool 3D Studio ។ គឺជាកម្មវិធីសំធ្វើការរចនា តួអក្សរ 3D និង Graphics software សំរាប់យកមកប្រើជាមួយ video និង Multimedia ។ Ulead Cool 3D Studio គឺជាកម្មវិធី ដែលមានទំនាក់ទំនងគ្នាយ៉ាងសំខាន់ទៅនឹង កម្មវិធី 3D ដទៃទៀត កម្មវិធីនេះ បានផ្ដល់នូវឧបករណ៍ថ្មីៗ និងទំនើបៗ ដែលត្រូវបានគេបែងចែកជាផ្នែកសំរាប់រាល់ការរចនាទៅលើ video ។ មិនត្រឹមតែប៉ុណ្ណោះវាបានឱ្យយើងស្គាល់លក្ខណះពិសេស របស់ Ulead Cool 3D Studio ដូចជា :

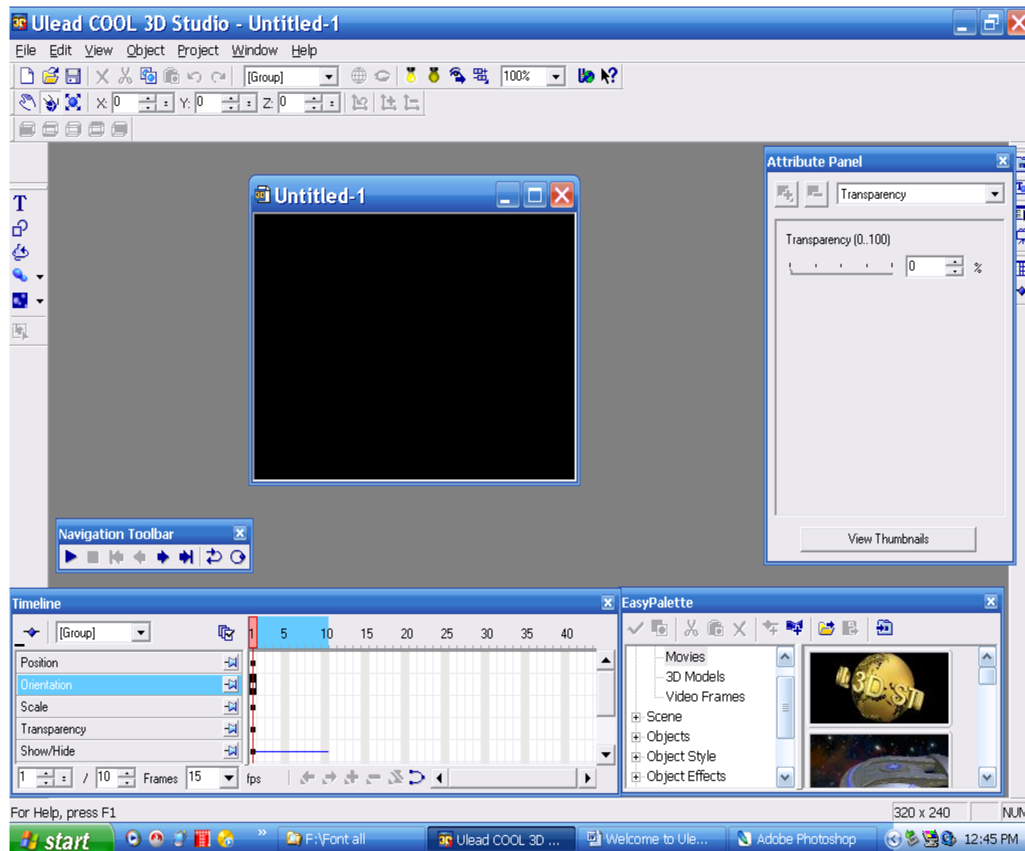
+ How to understand tools
+ How to create Background video
+ How to create Text 2D or 3D
+ How to draw object 2D or 3D
+ How to set up animation for text object or logo
+ How to use plug ins fire, bubble, snow, bend, twirl, bevel,…
+ How to render video file

ការចាប់ផ្ដើមដំណើរការកម្មវិធី Ulead Cool 3D Studio

- ចុច Start → Programs→ Ulead Cool 3D Studio→ Ulead Cool 3D Studio

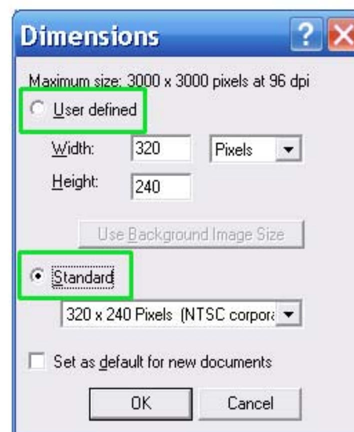


-បន្ទាប់មកវាចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម :



របៀប បង្កើត BACKGROUND

+ Project menu → Dimensions…



○ User defined: កំនត់ ទំហំ របស់ Background ដោយខ្លួនឯង ។

+ កំនត់តំលៃត្រង់ Width and Height គិតជា Pixels

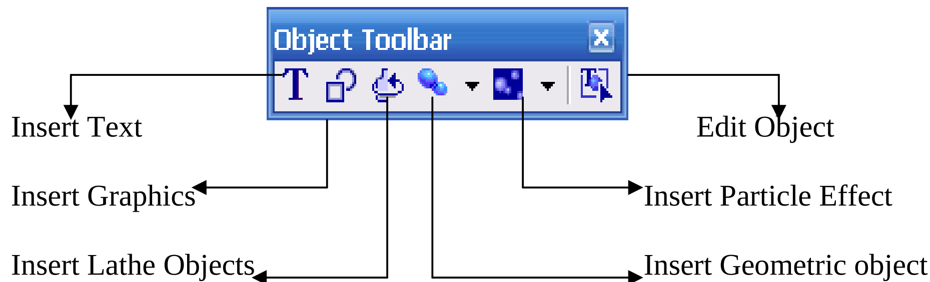
○ Standard: ជ្រើសរើស ខ្នាត video ដែលមានស្រាប់

+ DVD	+ VCD
- NTSC (720 x 480 px)	- NTSC (352 x 240 px)
- PAL (720 x 576 px)	- NTSC (320 x 240 px)
	- PAL (352 x 288 px)

+ NTSC= National Television Standard Commission

+ PAL = Phased Alterative Line

ការប្រើប្រាស់ Tools នៅលើ Object toolbar:



+ Insert Text: ប្រើសំរាប់សរសេរអក្សរ

+ Insert Graphics: ប្រើសំរាប់គូស logo or object ដែលមានលក្ខណះ 2D

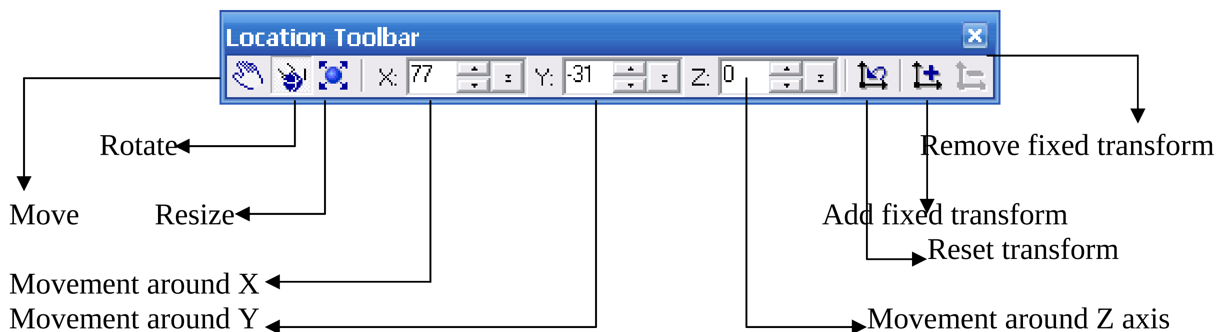
+ Insert Lath objects: ប្រើសំរាប់គូស logo or object ដែលមានលក្ខណះ 3D

+ Insert Geometric object: ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើស object ដែលមានស្រាប់ដោយមានទំរង់ ដូចជា គូប ពីរ៉ាមីត, cylinder, sphere, **meta**, cone single,…

+ Insert Particle Effect: ប្រើសំរាប់ ដាក់ ពពុះ, ភ្លៀង, ព្រិល...

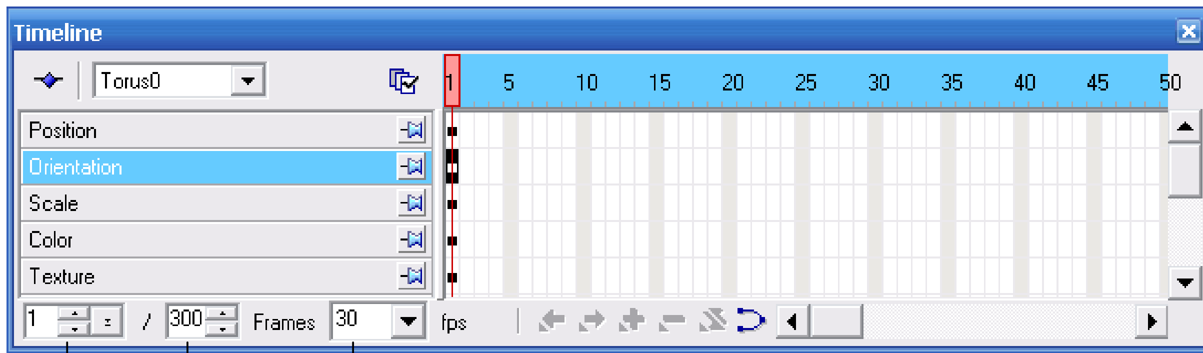
+ Edit Object: ប្រើសំរាប់កែសំរួល នៅលើ Text Graphic, Lath, Object, and Particle.

ការប្រើ ANIMATION



	X	Y	Z
+ Move	Right→Left	Top→Bottom	Front→ Back
+ Rotate	Top to Bottom	Left→Right	វិលកែងនឹងប្លង់
+ Resize	Width	Height	Depth

សិក្សានៅលើ TIME LINE ទាក់ទងនឹង Frame rate, Number of frame ,Current frame



Number of frame

Frame per second

Current frame

Frame rate: គឺជា ចំនួន frame ដែលគេពឹងផ្អែកទៅលើ NTSC / PAL

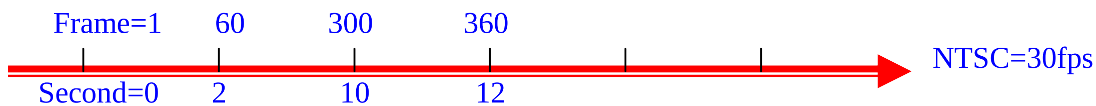
+ Number of frame: គឺជាចំនួនរយៈពេលជាវិនាទីដែលគិតជា frame

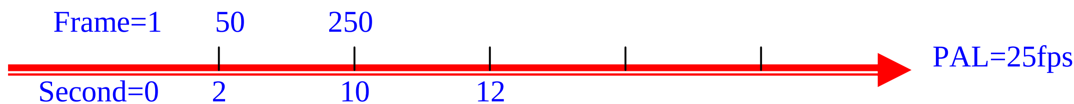
+ Current Frame: ចំនុច animation ដែលធ្វើចលនា តាមគោលចរ រឺ បំលាស់ទីម្តងៗមួយលក្ខខ័ណ្ឌ ។

+ NTSC= 29.97 frame per second /29.97fps ប្រើសំរាប់កាត់តវីដេអូ ។

+ NTSC= 30 frame per second/30fps ប្រើសំរាប់គូររូប,Text ។

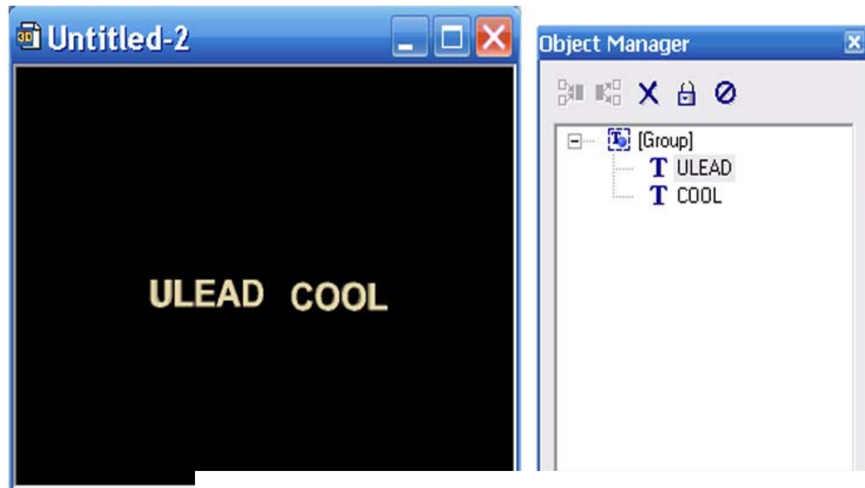
+ សូមមើលក្រាភិច:





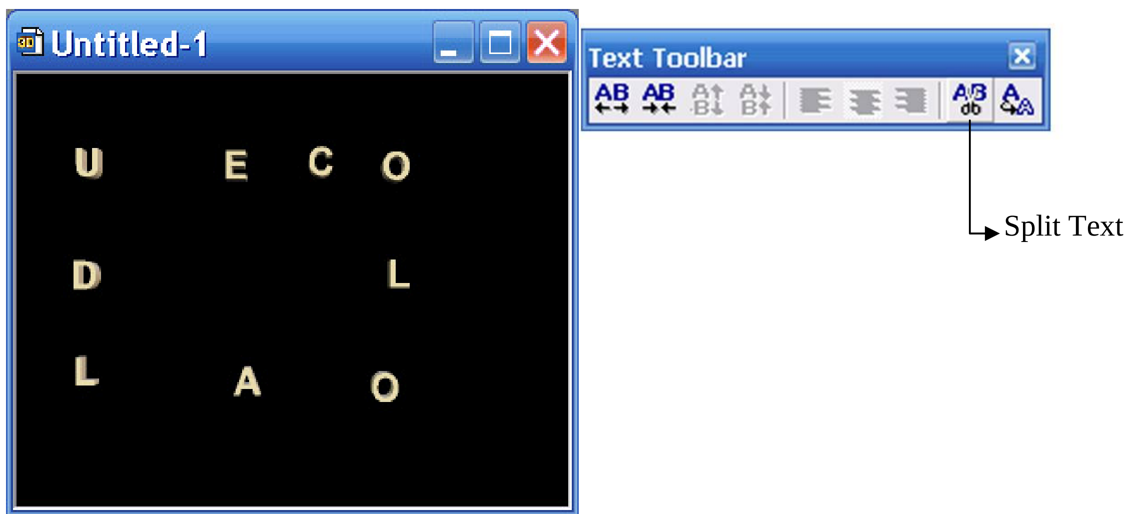
របៀបកំនត់លក្ខខ័ណ្ឌនៃការផ្ដុំ Object 2 ឬ ច្រើន

ចូលក្នុង View menu → Toolbars Manager → យក Object Manger ។ សូមមើលរូបដូចខាងក្រោម :



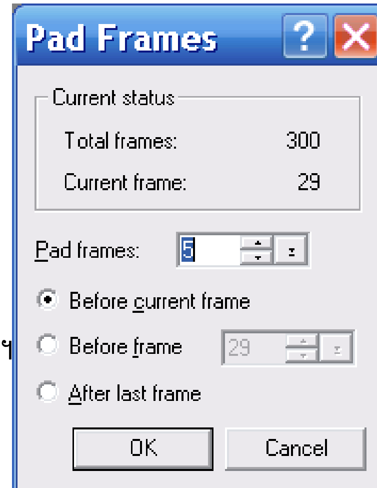
របៀបបំបែកអក្សរព្រៀកចេញពីគ្នា

ចូលក្នុង View menu → Toolbars Manager → Text toolbar → ចុចលើ ប៊ូតុង Split Text→ ជ្រើសរើស ឧបករណ៍ Move tool មកចាប់ទាញអក្សរតាមតែយើងចង់បាន។ សូមមើលរូបដូចខាងក្រោម :



របៀបបន្ថែម FRAME or ADD FRAME បាន

ចូលក្នុង Project menu→ Modify frames→ Pad frames.បន្ទាប់មកវាចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម:



++Pad frame: ជាចំនួន frames ដែលត្រូវបន្ថែម ។

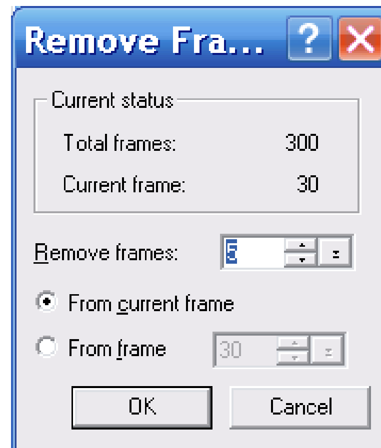
+Before current frame: វាបង្ហាញទីតាំងរបស់ cursorដែលកំពុងឈរហើយមិនផ្លាស់ប្តូរទីតាំងវាបានដោយសេរីទេ.

+ Before frame: កំនត់ទីតាំងនៃចំនួន frame ដែលត្រូវបន្ថែមដោយខ្លួនឯងបានសេរី ។

+ After last frame: បន្ថែម frame បន្ទាប់ពី frame ចុងក្រោយ ។

របៀបបន្ថយ ឬលុប FRAME

ចូលក្នុង Project menu→ Modify frames→ Remove frame. បន្ទាប់មកវាចេញផ្ទាំងមួយដូចខាងក្រោម:



+Total frame: ចំនួន frames សរុប ។

+Current frames: ចំនួន frame នៃទីតាំងរបស់ cosour.

+Remove frame: ចំនួន frame ដែលត្រូវលុប

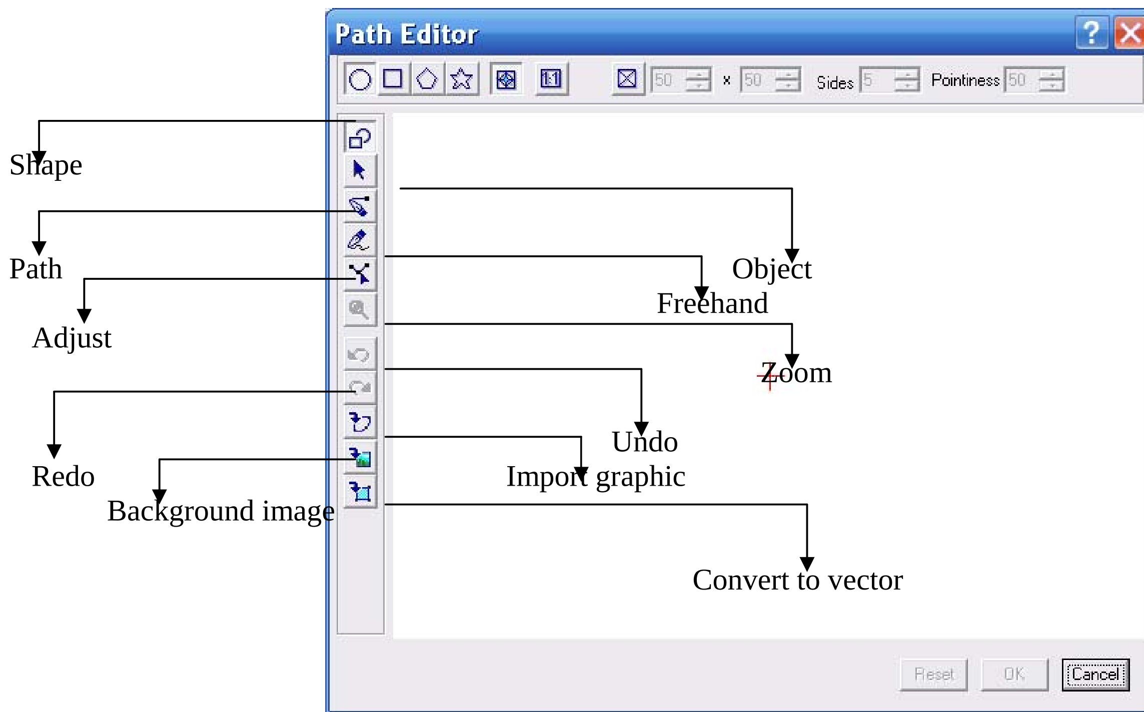
+From current fram:លុបចំនួន frameដោយគិតចាប់ពីទីតាំងនៃ cosour.

+From frame: ចំនុចនៃទីតាំងរបស់ frame ដែលបានកនត់ដោយខ្លួនឯង ។

មេរៀន INSERT GRAPHIC 2D

ប្រើសំរាប់គូរ logo ដែលមានលក្ខណៈ 2D ។

ចុចលើ ប៊ូតុង Insert Graphic នៃ **Object Toolbar** បន្ទាប់មកវាចេញផ្ទាំង **Path Editor** ដូចខាងក្រោម:



+++ឧបករណ៍ **Tool shape** មាន Option របស់វាមានដូចជា:

+ Ellipse : ប្រើសំរាប់គូរដែលមានលក្ខណៈរាងមូល

+ Rectangle: ប្រើសំរាប់គូរដែលមានលក្ខណៈរាងចតុកោណកែង

+ Polygon: ប្រើសំរាប់គូរដែលមានលក្ខណៈរាងពហុកោណ

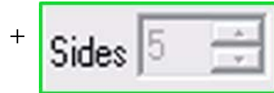
+ Star: ប្រើសំរាប់គូរដែលមានលក្ខះរាងផ្កាយ

+ Draw from Center: ប្រើសំរាប់គូរចេញពីចំនុចកណ្តាល

+ Equal side: ប្រើសំរាប់គូរចេញពីជ្រុងនៃ object

+  Fixed size: ប្រើសំរាប់កំណត់ទំហំ width និង height នៃ object

ដោយខ្លួនឯង។

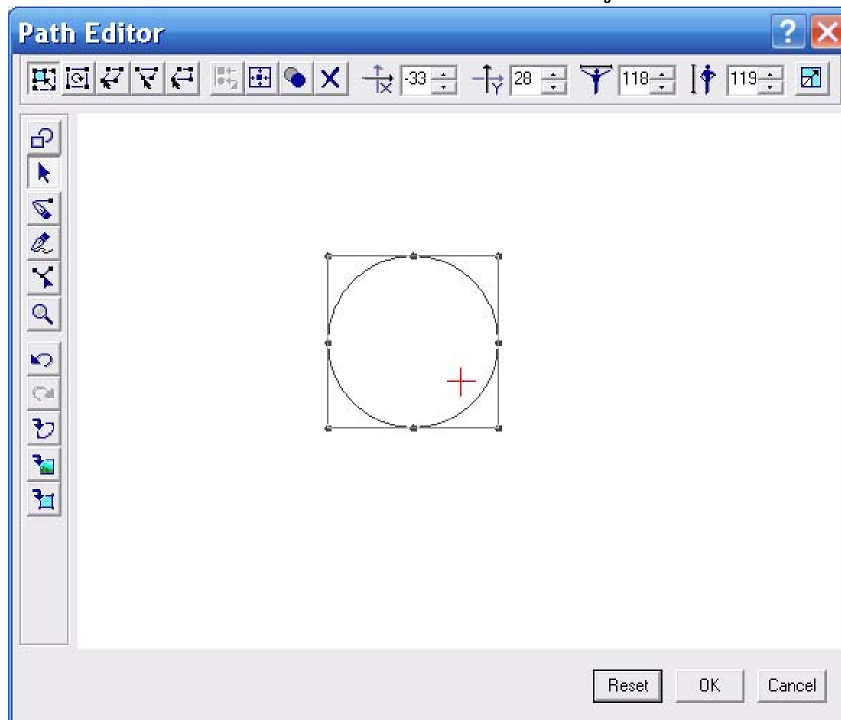
+ 

Sides: កំនត់ជ្រុងនៃ object

+ 

Pointiness: កំណត់ភាពកំហ៊ែកនៃ object ផ្កាយតែប៉ុណ្ណោះ។

+++ ឧបករណ៍ **Tool select object** មាន option របស់វាដូចជា :



+  Resize: ប្រើសំរាប់កែទ្រង់ទ្រាយនៃ object.

+  Rotate: ប្រើសំរាប់បង្វិល object.

+  Slant= Skew: ប្រើសំរាប់ទាញ object ទ្រេតតាមទិសស្របពីស្តាំទៅឆ្វេងពីឆ្វេងទៅស្តាំ ឬក៏ពីពីលើចុះក្រោមពីក្រោមឡើងលើ។

+  Perspective: ជ្រុងពីររួមស្របគ្នា។

+ Distort: ទាញជ្រុងនៃ object ដោយសេរី ។

+ Alignmentt: តំរៀប object ពីរ ឬច្រើន ។

+ Align Center: ដាក់ object ចំកណ្តាល

+ Copy path: ប្រើសំរាប់ copy object

+ Delete Path: ប្រើសំរាប់ លុប object

+ -33 Horizontal Position: កំណត់តំលៃលេខនៃ object តាមរយះជួរដេក ។

+ 28 Vertical Position: កំណត់តំលៃលេខ object តាមរយះជួរឈរ ។

+ 118 Width: កំណត់ប្រវែងទទឹងនៃ object.

+ 119 Height: កំណត់ប្រវែងកំពស់នៃ object.

+ Keep aspect ratio: រក្សាចំនុច width និង height

+++ ឧបករណ៏ **Tool Path:** ប្រើសំរាប់គូស logo ជាលក្ខណះ 2D មាន option ដូចខាងក្រោម:

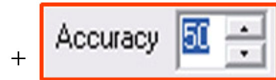
+ Draw path: គូសជាលក្ខណះខ្សែកោង

+ Draw line: គូសជាលក្ខណះបន្ទាត់ត្រង់

+ Close path: ភ្ជាប់ចំនុចដើមនិងចុងនៃ object បញ្ចូលគ្នា

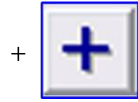
+++ ឧបករណ៏ **Tool Freehand:** ប្រើសំរាប់គូស logo ដោយសេរី មាន option ដូចខាងក្រោម:

+  Close Path: ភ្ជាប់ចំនុចដើមនិងចុងនៃ object បញ្ចូលគ្នា

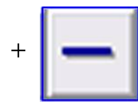
+ 

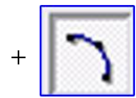
Accuracy: ភាពកោងរបស់ path អាស្រ័យលើតំលៃរបស់ accuracy កាលណា តំលៃលេខខិតជិត ១មានន័យថា smoth ប៉ុន្តែ តំលៃលេខខិតជិត ៩៩ មានន័យថា normal ធម្មតាវិញ ។

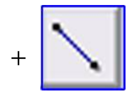
+++ ឧបករណ៏ **Tool Adjust**: ប្រើសំរាប់កែសំរួលចំនុច work path មាន option ដូចខាងក្រោម:

+  Adjust path: ប្រើសំរាប់កែសំរួល path

+  Add node: ប្រើសំរាប់បន្ថែមគ្រាប់នៃ path

+  Remove node: ប្រើសំរាប់លុបគ្រាប់នៃ path

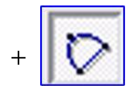
+  Curve segment: ប្រើសំរាប់ពត់ path រាងជាកំណោង

+  Curve line: ប្រើសំរាប់ពត់ path រាងជាបន្ទាត់

+  Symmetric curve: ប្រើសំរាប់ពត់ path ដោយប្រើខ្នែងពីរស្របគ្នា

+  Smooth curve: ប្រើសំរាប់ពត់ path ដោយប្រើខ្នែងពីរ

+  Cusp curve: ប្រើសំរាប់ពត់ path ដោយប្រើខ្នែងមួយ

+  Close path: ប្រើសំរាប់ភ្ជាប់ ចំនុចដើមនិងចុងនៃ

Exercise N°1

NTSC
Du ration = 5s

1. Text runs from center to top-left. =1s
2. Move to bottom right. =1s
3. Move to bottom left. =1s
4. Move to outside top-center. =1s

5. Move to right center. =1s

Exercise N° 2

PAL

Duration = 9s

1. ***Ulead***, runs from top-left outside to center. =1s
2. Move to left center. =0.5s
3. Move to bottom left. =0.5s
4. Move to right center. =1.5s
5. Move to center. =0.5s
6. Zoom out hide. =1s
7. ***Cool***, runs from bottom-right outside to center. =1s
8. Move to top-left. =1.5s
9. Move to bottom-left. =1.5s

Zoom out. =1s

Exercise N° 3

Type of work = unlimited.

Duration = unlimited.

1. ***Hello***, stay at top-left.
2. Runs from top-left to center.
3. Standby.
4. Rotate X=360.
5. Move to top-right.
6. Move to bottom center.

Exercise N° 4

Type of work = unlimited.

Duration = unlimited.

1. ***Ulead***, top-left outside move to top-center.
2. Standby.
3. Rotate X=360; Y=360.
4. Move to center Zoom in hide.
5. ***Cool***, zoom in from center and move to left-center. In the same time ***3D***, runs from top-center outside to right-center.
6. ***Cool*** and ***3D*** standby.
7. Cool, rotate X=360.
8. ***3D***, rotate Y=360.
9. ***Cool*** and ***3D*** move to bottom-center.
10. ***Cool*** and ***3D*** standby.

11.***Cool*** and ***3D*** join as one object and rotate X,Y=360 to center

Exercise N° 5

Type of work = unlimited.

Duration = unlimited.

1. ***Ulead***, top-left outside.

2. ***U***, move to center.
3. ***L***, move to center.
4. ***E***, move to center.
5. ***A***, move to center.
6. ***D***, move to center.
7. Standby.
8. ***U***, rotate X,Y.
9. ***L***, rotate X,Y.

Exercise N° 6

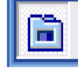
Type of work = unlimited.
Duration = unlimited.

You Are The Best, small line. Becomes normal size.

1. ***Y***, move to top-left and rotate Y=360.
2. ***o***, move to top and follow the previous and rotate Y=360.
3. ***u***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
4. ***A***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
5. ***r***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
6. ***e***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
7. ***T***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
8. ***h***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
9. ***e***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
10. ***B***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
11. ***e***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
12. ***s***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
13. ***t***, move to top and follow the previous and rotate Y=360
14. Standby.
15. ***You***, and ***The*** move to bottom in the same time ***Are*** and ***Best*** move to right center.
16. ***You*** and ***The*** move to center and join as you are the best.
17. Standby.
18. ***You Are The Best***, zoom out hide Z=-800
19. ***Ulead Cool*** zoom in from -800 to 0.
20. ***Ulead Cool*** zoom out f\hide Z=-800.
21. ***For***, zoom in from -800 to 0.
22. ***For***, zoom out hide.

Multimedia, zoom in from -800 to 0.

សិក្សានៅលើផ្ទាំង Easy Palette:

របៀបបើកផ្ទាំង EasyPalete សូមចុចលើ ប៊ូតុង EasyPalete  ដែលស្ថិតនៅក្នុង Tool Panel Manager ។

Tool Panel Manager

EsayPalete

Animation Toolbar

Time line window

Camera View Panel

Attribute Panel

Object Manager

Copy

Cut

Paste

Delete

Inset as key frame

Inset as animation

Import

Export

EasyPalette

Apply to the active title

Add to easypatlet

Composition
Movies
3D Models
Video Frames
Scene
Objects
Object Style
Object Effects
Text Effects
Particle Effects
Global Effects

1. Composition:

-Movie: ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើស sample movie

-3D Models: ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើស រូបភាពមានលក្ខណះ 3D (No animation)

-Video Frame: ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើសស៊ុមមានចលនាដែលមានលក្ខណះ 3D

2. Scene: ប្រើសំរាប់ដាក់ Background ទាំងមូល

-Light: ប្រើសំរាប់កែសំរួលពន្លឺនៅលើ objects ថិតនៅលើ BG តែមួយ ។

-Camera:ប្រើសំរាប់ពង្រីកពង្រួម objects នៅលើ BG តែមួយ ។Camera ត្រូវបានគេបែងចែកជា ពីរ:

-Camera Lense: ប្រើសំរាប់ពង្រីកពង្រួម ។

-Camera Distance: ប្រើសំរាប់រំកិល Camera ទៅមុខទៅក្រោយ ។

-Color Background: ប្រើសំរាប់ដាក់ពណ៌លើ BG ។ ហើយវាត្រូវបានគេបែងចែកជា ៤ពណ៌ :

-Green: កំរិតភាគរយនៃពណ៌បៃតង100%គឺត្រូវនឹងតំលៃលេខ 255 ហើយវាត្រូវបានគេប្រើប្រាស់ រហូតដល់ 95% ដោយកំណត់ពណ៌ Black =0,Blue=0,Red=0 ។

-Black: កំរិតភាគរយនៃពណ៌ខ្មៅ 100% គឺត្រូវនឹងតំលៃលេខ 255 ហើយវាត្រូវបានគេប្រើប្រាស់ រហូតដល់ 65% ដោយកំណត់ពណ៌ Green =0,Blue=0,Red=0 ។

-Blue: កំរិតភាគរយនៃពណ៌ខៀវ 100% គឺត្រូវនឹងតំលៃលេខ 255 ហើយវាត្រូវបានគេប្រើប្រាស់ រហូតដល់ 20% ដោយកំណត់ពណ៌ Green =0,Black=0,Red=0 ។

-Red: កំរិតភាគរយនៃពណ៌ក្រហម 100% គឺត្រូវនឹងតំលៃលេខ 255 ហើយវាត្រូវបានគេប្រើប្រាស់ រហូតដល់ 10% ដោយកំណត់ពណ៌ Green =0,Black=0,Blue=0 ។វាប្រើជាមួយកម្មវិធី Sony Vegas ។

-Image Background: ប្រើសំរាប់ដាក់ background ជារូបភាព ។

-Video Background: ប្រើសំរាប់ដាក់ background ជា វីដេអូ ។

-Gradient Background or gradient animation: ប្រើសំរាប់ដាក់ background មាន animation ។

-Magic Texture Background or pattern animation: ប្រើសំរាប់ដាក់ background ដែលមាន លក្ខណះ texture និងមាន animation ។

3. Objecs: ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើប្រភេទ objects.

-Text Object:ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើស ប្រភេទ objectនៃតួអក្សរ ដែលមានលក្ខណះ 3D.

-Extruded Object: ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើស Graphic នៃរូបភាពដែលមានលក្ខណះ 2D ហើយវាប្រើបានជាមួយឧបករណ៏ ឈ្មោះ ថា Insert Graphic.

-Lathe Objects: ប្រើសំរាប់ជ្រើសរើស Object ដែលមានលក្ខណះ 3D

-Shape: ប្រើដូច Geometric ដែលមានលក្ខណះ 3D.

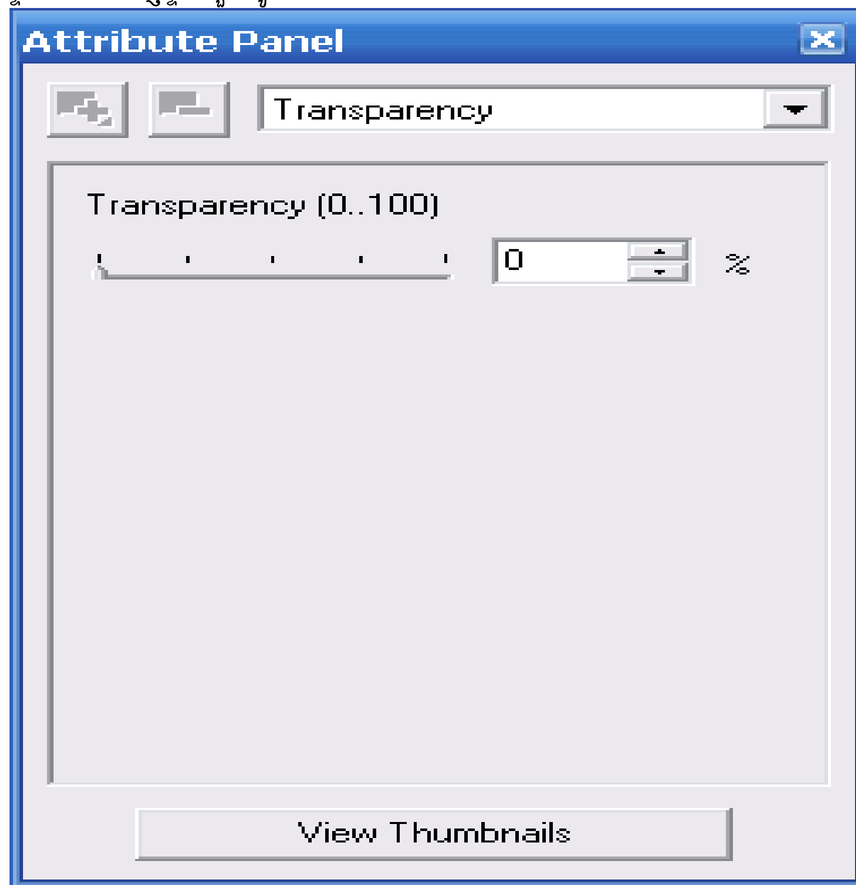
-Grouped Objects:ជ្រើសរើស Objects ដែលអាចបញ្ចូលគ្នាបាន ។

-Animated Objects: ជ្រើសរើស Objects ដែលមានចលនា ។

- Insert Lathe object: ប្រើសំរាប់គូស logo ដែលមានលក្ខណះ 3D ដោយគ្រាន់តែគូសតែចំនែកមួយ ហៀង នៃ object ប៉ុណ្ណោះ ។

សិក្សាទៅលើ Attribute Panel:

របៀបបើក ផ្ទាំង Attribute Panel សូមចុចលើ ប៊ូតុង Attribute Panel ដែលស្ថិតនៅក្នុង Tool Panel Manager→ បន្ទាប់មកវាចេញផ្ទាំងមួយដូចខាង:

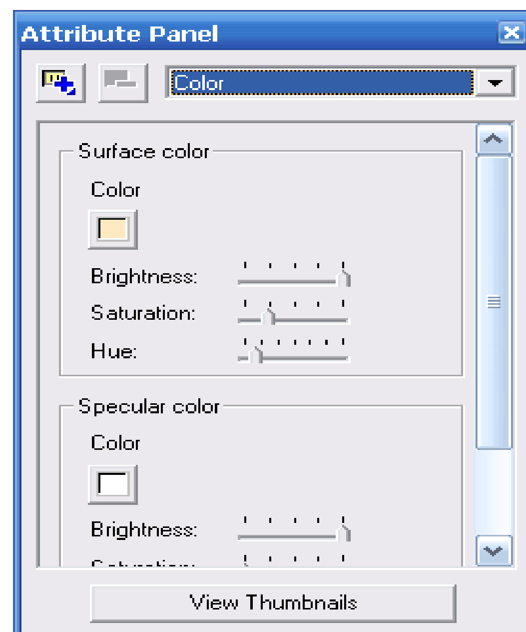


+នៅក្នុង Attribute Panel មាន **Option 9:**

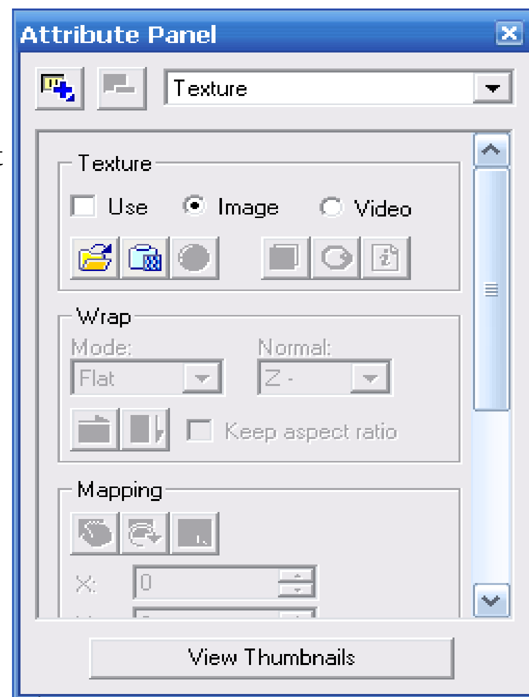
-Color: ប្រើសំរាប់ដាក់ពណ៌លើobject.

-Surface or whole color:ប្រើសំរាប់ដាក់ ពណ៌លើផ្ទៃ object បានទាំងមូល ។

-Specular or hight light color: ប្រើសំរាប់ដាក់ពន្លឺនៃ ពណ៌លើផ្ទៃ object.



-Texture: ប្រើសំរាប់ដាក់រូបភាពឬវីដេអូបញ្ចូល លើ object ។



-Image: យករូបភាពធម្មតាមកបញ្ចូលលើobject ដោយគ្រាន់ចុចលើប៊ូតុង Image ហើយចុចលើ → ធ្វើការ ជ្រើសរើស រូបភាពណាមួយដែលអ្នកចង់បាន ។

-Video: យករូបភាពវីដេអូមកបញ្ចូលលើobject ដោយគ្រាន់ចុចលើប៊ូតុង video ហើយចុចលើ → ធ្វើការ ជ្រើសរើស វីដេអូណាមួយដែលអ្នកចង់បាន ។

-Show texture color only:បង្ហាញពណ៌ដើម ។

-Fit width to bounding: ឱ្យត្រូវតាមទំហំទទឹង

-Fit height to bounding: ឱ្យត្រូវតាមទំហំកំពស់

-Set video duration: កំនត់ពេលចាប់ផ្ដើមឬចុងបញ្ចប់នៃ វីដេអូ

-Mark in: កំនត់ពេលចាប់ផ្ដើមនៃវីដេអូ

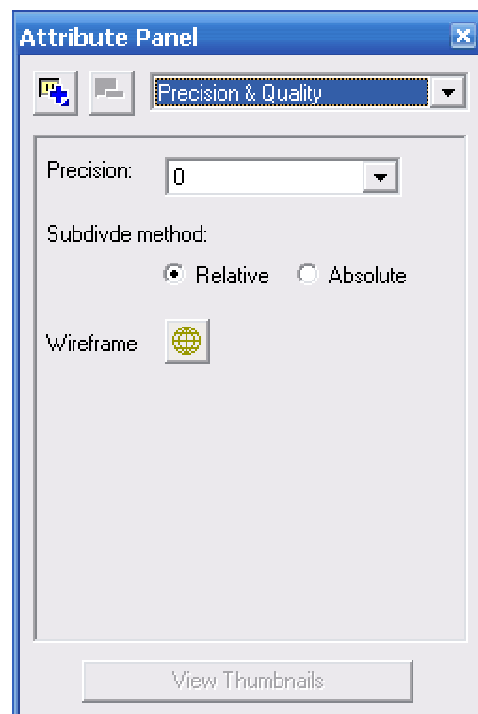
-Mark out: កំនត់ពេលបញ្ចប់នៃវីដេអូ

-Loop video playing: សំរាប់ចាក់វីដេអូពេលដែលវាចាក់ចប់ហើយវានឹងចាក់ម្ដងទៀត ។

-Bevel: ប្រើសំរាប់ដាក់ឱ្យ object មានលក្ខណះផុស ៗមាន option ច្រើនសំរាប់លោកអ្នកជ្រើសរើសដែល ស្ថិតនៅក្នុង **Bevel mode** ។

-Transparency = Opacity = Alpha (Show=0, Hide= 100) មានលក្ខណះខុសពីកម្មវិធីដទៃទៀត ។

-Precision & Quality: កំនត់ភាពច្បាស់ឬមិនច្បាស់ របស់ object នៅពេលយើង Render ចេញ ដោយយកក្នុងចន្លោះពី ៣ ទៅ ៦ដែលស្ថិតនៅក្នុង Precision ។



-Subdivide method:

-Relative: ប្រើលើobject មានច្រើន

-Absolute: ប្រើលើobject តែមួយ

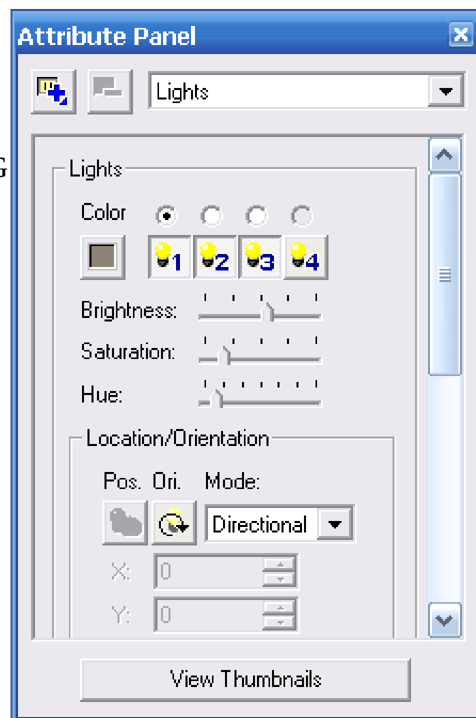
-Wireframe:បង្ហាញជាលក្ខណះគ្រោងឆ្អឹង

-Lights: ប្រើសំរាប់ដូរពន្លឺនៃ object ក៏រិតនៃពន្លឺមានបួន ដែលលោកអ្នកអាចជ្រើសរើសតាមតំរូវការ ។

-Camera: ប្រើសំរាប់ពង្រីកពង្រួម objects នៅលើ BG តែមួយ ។ Camera ត្រូវបានគេបែងចែកជា ពីរ:

-Camera Lense: ប្រើសំរាប់ពង្រីកពង្រួម ។

-Camera Distance: ប្រើសំរាប់រំកិល Camera ទៅ មុខទៅក្រោយ ។



-Background Audio: ប្រើសំរាប់យកសំលេងជា file wav or mp3 ជាដើម មកដាក់លើ BG ។

-Background: បើនិយាយពី BG មាន ចំនួន ៥ ដែលស្ថិតនៅក្នុង background mode ដូចជា:

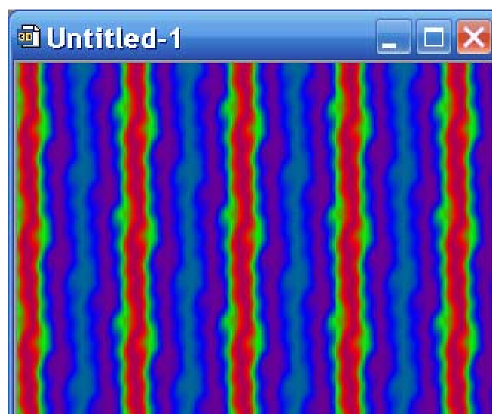
-Color: សំរាប់ដាក់ពណ៌លើ BG

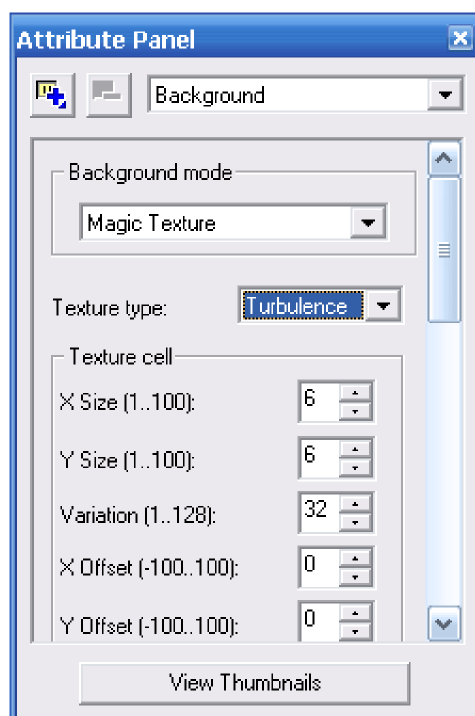
-Image: សំរាប់រូបភាពលើ BG

-Video: សំរាប់ដាក់រូបភាពវីដេអូលើ BG

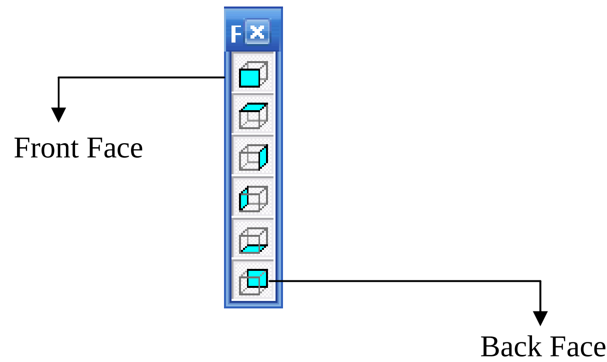
-Gradient: សំរាប់ដាក់ពណ៌ចំរុះលើ BG

-Magic Texture: សំរាប់ដាក់ជាលក្ខណះ texture ។





សិក្សានៅលើ Face Toolbar:



-Front Face: ដាក់ពណ៌ឬរូបភាពលើផ្ទៃកខាងមុខនៃ object

-Back Face: ដាក់ពណ៌ឬរូបភាពលើផ្ទៃខាងក្រោយនៃ object

-Front Bevel Face: ដាក់ពណ៌ឬរូបភាពលើផ្ទៃផុសផ្នែកខាងមុខនៃ object

-Back Bevel Face: ដាក់ពណ៌ឬរូបភាពលើផ្ទៃផុសផ្នែកខាងក្រោយនៃ object

-Side Face: ដាក់ពណ៌ឬរូបភាពលើផ្ទៃផុសផ្នែកជុំវិញនៃ object

4. Object Style:

4.1. Bevel:

4.1.1. General:

4.1.2. Frame:

4.1.3 Imprint:

4.1.4. Custom Bevel:

4.1.5. Board:

4.1.6. Hollow:

4.2. Material Attribute:

4.2.1. Color:

4.2.2. Image Texture:

4.2.3. Video Texture:

4.3. Material Gallery:

4.3.1. Metallic:

4.3.2. Plastic:

4.3.3. Glass:

4.3.4. Wood:

4.3.5. Skin:

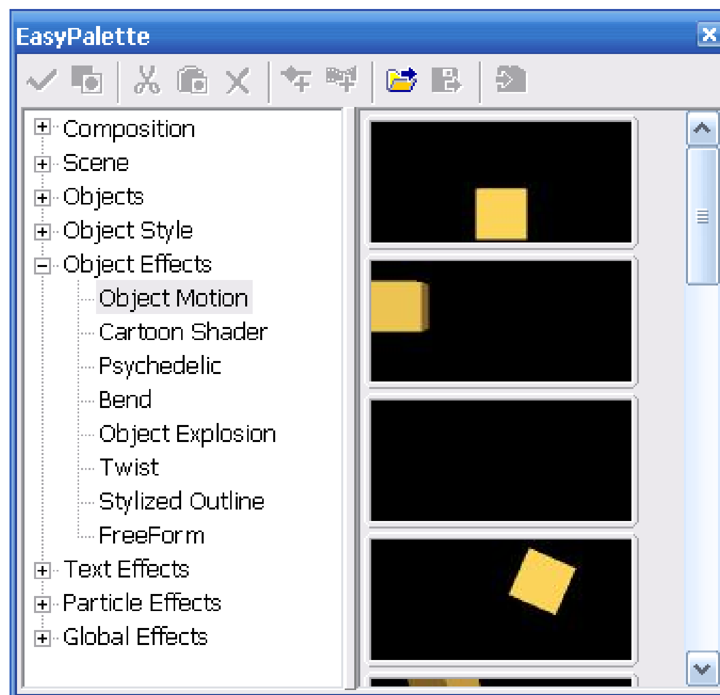
4.3.6. Fabric:

4.3.7. Ceramics:

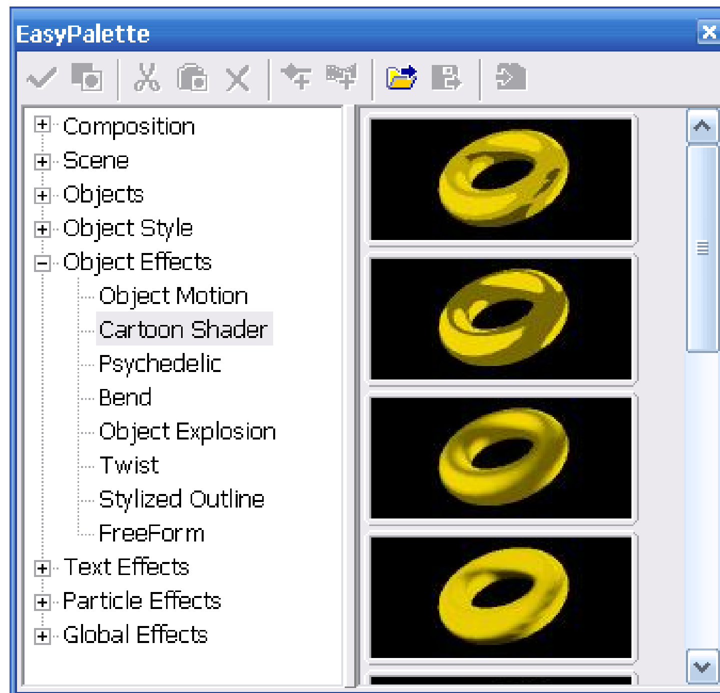
4.3.8. Extruded Object:

5. Object Effect:

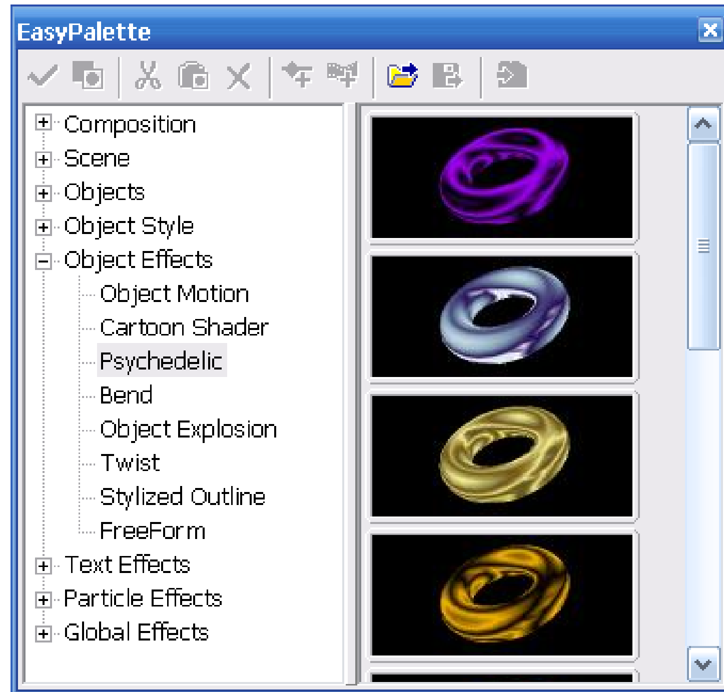
5.1. Object Motion



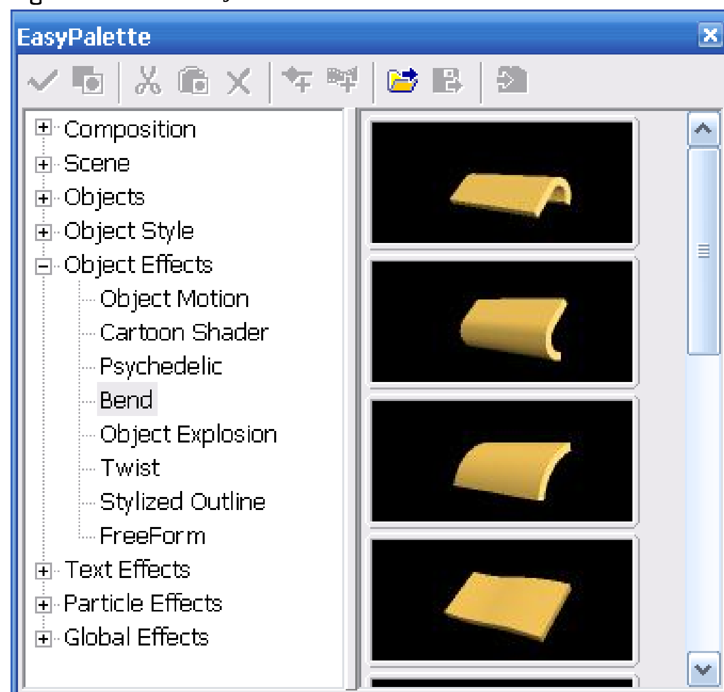
5.2. Cartoon Shader:



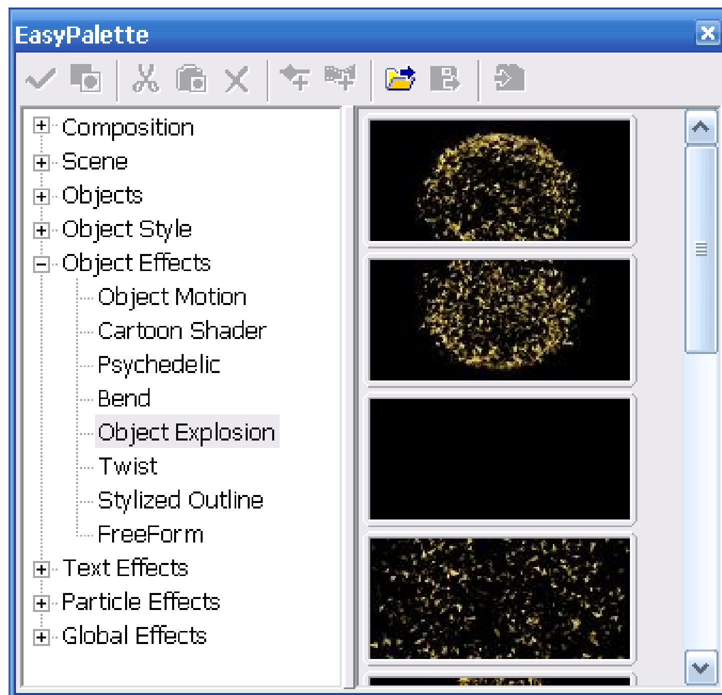
5.3. Psychedelic:



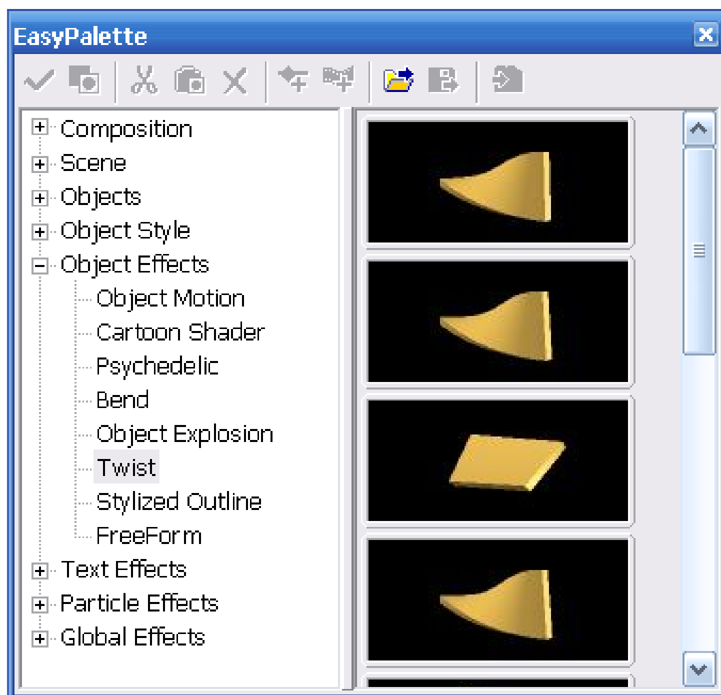
5.4. Bend: ប្រើសំរាប់ពត់លើ object



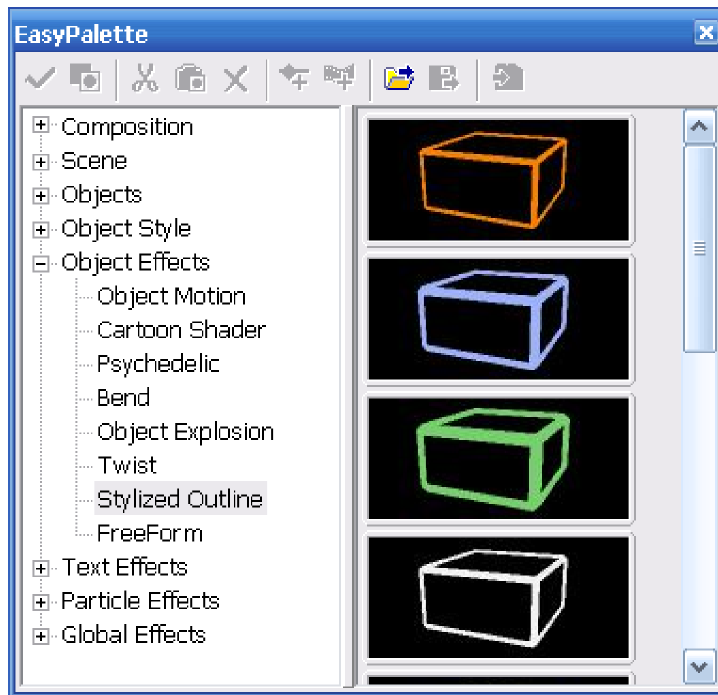
5.5. Object Explosion: ប្រើសំរាប់ធ្វើឱ្យ object ផ្ទុះ



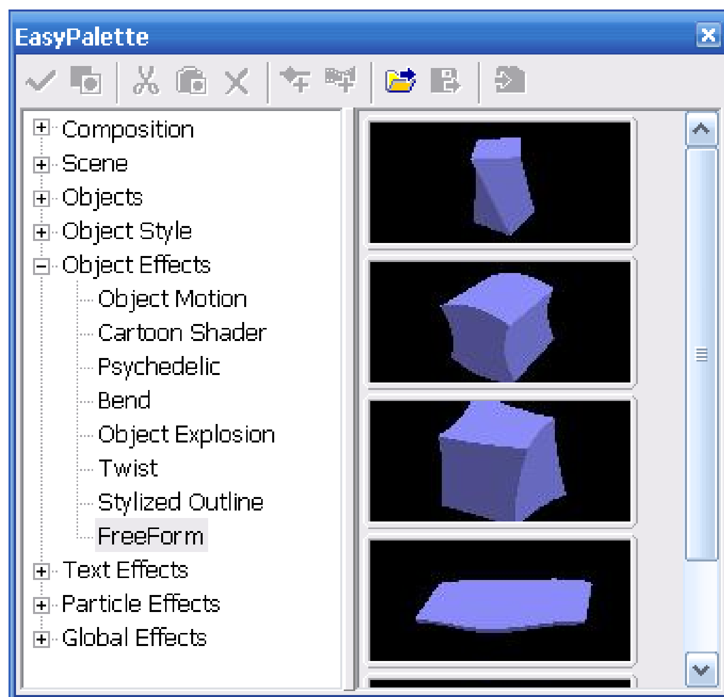
5.6. Twist: ប្រើសំរាប់មួល



5.7. Stylized Outline:



5.8. Freeform:



+ **Show/Hide:** ប្រើសំរាប់ បង្ហាញ ឬ លាក់ object.

_**Exercise:**

1. Global run from top right to center
2. Rotate 1time
3. Arrow run from bottom left to destroy the global, then arrow still run to top right
4. After arrow hidden, the global Combine to normal
5. Small scale drop down from top center to make the global destroy again on time The destroy text (ULEAD)
6. Run from center of global to normal, global run to hidden.

7. Stand by (ULEAD)
8. Text explode by character

មេរៀន RENDER = OUTPUT=EXPORT=SAVE=CREATE=PRODUCE

1.File→ Export overlay video→ TGA/AVI=Maste video

+TGA: Tagar=Image=video
+AVI: Audio Video Interchange

2. File→ Create Video File→ avi/mov/mr

+ Questions:

1. ភាពខុសគ្នារវាង particle effect និង Global effect ត្រង់

-Particle effect: ប្រើសំរាប់ដាក់ effect លើ BGរូបភាព ដែលមានលក្ខណះផ្ទុះបែកផ្កាភ្លើង, ភ្លើង ,ផ្សែង,ព្រិល ដោយយើងអាចកែពណ៌ ឬភាពភ្លឺតាមតែយើងចង់បាន។

Global effect: ប្រើសំរាប់ដាក់ effect លើអក្សរ ដែលមានលក្ខណះ ភ្លើង,គំនូរ,ពន្លឺសន្នោរសន្នៅ,ស្រមោល រន្ទះបាញ់...

2. យើងប្រើប្រាស់ particle effect នៅពេល objects ទាំងឡាយណាដែលទាក់ទងទៅនឹងឈុតផ្ទុះបែកផ្កាភ្លើង, ភ្លើង ,ផ្សែង,ព្រិល ។
3. យើងប្រើប្រាស់ Gobal effect នៅពេល objects ទាំងឡាយណាដែលទាក់ទងទៅនឹងឈុត ភ្លើង,គំនូរ, ពន្លឺសន្នោរសន្នៅ,ស្រមោល ,រន្ទះបាញ់...
4. លក្ខណះពិសេសរបស់ particle effect គប្រើលើ Back grounds
5. លក្ខណះពិសេសរបស់ Global effect គឺប្រើលើ Objects